

VEILEDNING

FOR

STRATEGI PROGRAMMER

Spectrum 48 K

Commodore 64

VELKOMMEN TIL STRATEGISPILL!

HVA GÅR DET HELE UT PÅ?

Oppgaven går i korthet ut på å finne vegen til et definert mål. En kan tenke seg et system av rom, der en kan bevege seg rundt ved å gi datamaskinen enkle ordre. Undervegs vil brukeren bli stilt overfor oppgaver som må løses for å kunne komme videre. Mange ganger kan det være farer og feller som lurer på de forskjellige plassene. Tålmod og resonnement hjelper godt når en tar fatt på oppgaven.

Fordi strategiprogrammene krever mye av de som bruker dem, egner de seg godt for gruppelesing. En hyggelig familieaktivitet i de lange, mørke vinterkveldene.....

HVORDAN FUNGERER DET?

Videre kan en TA, SLIPPE, BERE (på seg) og FJERNE (ta av seg) gjenstander en finner undervegs. Datamaskinen er brukerens "forlengede arm" og forbundsfelle.

Datamaskinen har et relativt stort ordforråd, men av og til er det ord den ikke forstår - og den svarer at den ikke forstår det ordet. Prøv i så tilfelle et annet ord med liknende betydning (et synonym). ---Så går det --- kanskje...

Noen gjenstander MÅ en ha for å klare seg, andre er likegyldige eller til og med farlige å ha! Det gjelder derfor å velge rett! Deres partner, datamaskinen, forstår kommandoer som: TA KNIV, SLIPP SVERD, BER KAPPE, SPIS FISK o.l. Altså alltid et verb + et substantiv. En kan gi ordre som GÅ NORDOVER eller NORD eller ganske enkelt N. De fire første bokstavene i et ord er nok til at maskinen kjenner igjen ordet. Derfor er for eksempel SERV nok for ordet SERVANT o.a.

VIKTIG!

Første bud når en skal gå løs på et strategiprogram, er å bruke blyant og papir til å holde rede på alle informasjonene en får.

Tegn et kart etterhvert som De kommer fram

gjennom programmet. Merk av "rommenes" særtrekk — og alle gjenstander som finnes. Merk også av hvor det er mulig å bevege seg, for eventuelt senere å spare tid når en vil videre.....
INGEN REKKER Å LØSE ET STRATEGISPILL PÅ KORT TID. Programmet er derfor utstyrt med en LAGRE (SAVE)— og en HENT (LOAD)—rutine. Vil en avbryte programmet av en eller annen grunn, kan en LAGRE de posisjoner en har i programmet i øyeblikket. På denne måten unngår en å måtte begynne forfra hver gang. Henter en så inn det originale programmet, kan en ved å taste LOAD som svar på første kommandoppfordring ta inn de LAGREDE posisjonene. En starter derfor på det "sted" der en forlot spillet siste gang. ZX Spectrum 48K kan brukes sammen med band. CBM 64 brukes enten med band eller diskett.

Dette programmet De har her er laget ved hjelp av "The QUILL".

Det kan hende De også har en ide om et godt strategiprogram. Ved å skaffe Dem "The QUILL", vil De -- uten spesielle forkunnskaper -- være istand til å framstille kanskje enda bedre strategiprogram enn det De har sett til nå.... "The QUILL" er et uunnværlig redskap for de som måtte ønske å lage lynraske strategiprogrammer i maskinkode til eget bruk, eller til salg.

Har De laget et program De synes er godt, ber vi om at "The QUILL", samt vårt firma nevnes i innledningen av programmet.

Vi er Dem behjelpelig med å vurdere Deres program med henblikk på utgivelse.

Send oss en KOPI av programmet, komplett kart og fullstendig løsning sammen med frankert og adressert returemballasje, og vi lover å vurdere ALLE innsendte programmer. Behandlingen vil naturligvis være konfidensiell, og vi vil gi de programforfattere vi finner gode nok tilbud om distribusjon av programmene.

Vi samarbeider med flere utenlandske kompanier og vi kan også foreta oversettelser om det skulle vise seg aktuelt.

NB!

Skulle programmet by på uoverstigelige problemer, kan vi mot frankert og adressert returkonvolutt sende Dem et "HJELPEARK..."

Vi tror likevel at De -- om enn med noe besvær -- vil være istand til å finne vegen fram til mål.

LYKKE TIL, !!!!

=====

NORACE ^A/_S

N 2830 RAUFOSS

NORGE

061-92 915